



Dreamweaver

Índice



Introdução

1. Conhecendo a Área de Trabalho
 - 1.1. Barra de Título
 - 1.2. Barra de Menus
 - 1.3. Guias
 - 1.3.1 Guia "Common"
 - 1.4. Barra de "Edição do Documento"
 - 1.5. Painéis
 - 1.6. Área de Desenvolvimento
 - 1.7. Barra "Inspetor de Propriedades"
2. Tipos de Páginas
 - 2.1. Configuração de Páginas
 - 2.2. Formatação de Texto
3. Tabelas
4. Imagens
5. Links
6. Frames
7. Templates (Modelos)
8. Mídias
9. Layers
10. Rollover de Imagens
11. Janela PopUp
12. Menus
13. Formulários

Introdução



O DreamWeaver MX é um editor de HTML profissional para o desenvolvimento de páginas, sites e aplicativos para a Internet que já é bastante utilizado no meio dos desenvolvedores pela facilidade que sua interface apresenta.

Ele oferece ferramentas suficientes para aqueles que gostam de trabalhar em modo texto, como por exemplo, as dicas de código que são exibidas à medida que são digitados os comandos.

O DreamWeaver MX também facilita a vida daqueles que não tem afinidade com códigos HTML, ele possui uma interface gráfica que possibilita a criação de páginas, sites e aplicativos sem a necessidade de digitação de uma só linha de código. Possuindo painéis, guias, menus e o inspetor de propriedades junto da área de trabalho, facilita-se a busca de problemas e se agiliza as definições em geral.

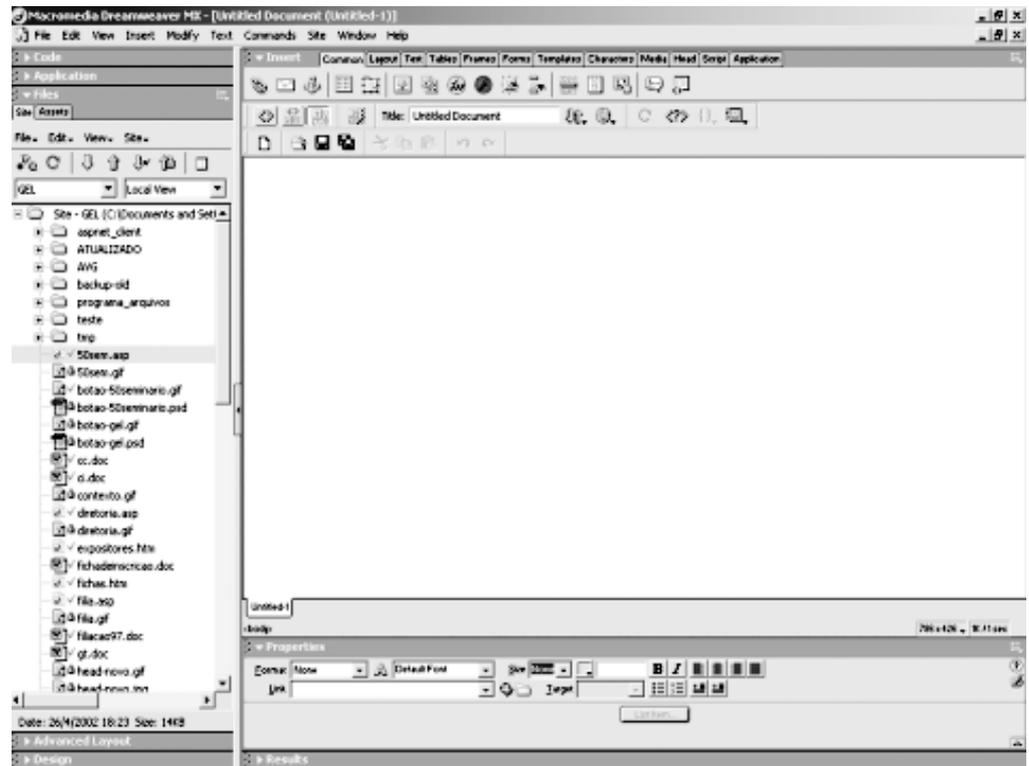
Sendo um produto da família Macromedia ele tem ligações com outros aplicativos como por exemplo, o Flash, o Fireworks, o ColdFusion etc. No decorrer da apostila veremos como o DreamWeaver MX conversa com alguns desses aplicativos.

O DreamWeaver MX possui também extensões que devem ser baixadas (download) do site da Macromedia (www.macromedia.com.br). Tais extensões trazem novos recursos para o aplicativo que podem ser bastante úteis.

Na Internet você também encontra muitas referências sobre o DreamWeaver MX e as versões que o antecederam.

1. Conhecendo a Área de Trabalho

O item 1 desta apostila abordará o conhecimento da área de trabalho:



1.1. Barra de Título

A barra de títulos contém o nome do programa que está sendo usado, no caso, Macromedia Dreamweaver e o nome do arquivo que está sendo editado.

1.2. Barra de Menus

Nesta barra há vários menus:

- Arquivo;
- Editar;
- Exibir;
- Inserir;
- Modificar;
- Texto;
- Comandos;
- Site;
- Janela;
- Ajuda.

1.3. Guias



O DreamWeaver possui uma barra denominada "INSERIR" que contém "guias", e estas possuem ícones de atalhos para ferramentas básicas, ou seja, as mais utilizadas na construção do site.

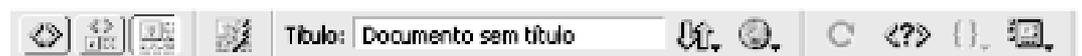
1.3.1. Guia Common

Nessa guia há ferramentas básicas do DreamWeaver. São elas:

-  Hiperlink: inserir link;
-  Email Link: link para e-mail;
-  Ancora: Link para um lugar específico dentro do próprio documento ou outro qualquer;
-  Inserir Tabela: Inserir tabela;
-  Desenhar camada;
-  Imagem: Inserir uma imagem;
-  Flash: Inserir arquivo flash (.swf);
-  Imagem Rollover: Insere uma imagem que é substituída por outra ao passar do mouse;
-  Menu de Navegação: Cria um menu com troca de imagens;
-  Linha Horizontal;
-  Data;
-  Comentários.

Outras guias serão abordadas de outra forma no decorrer da apostila.

1.4. Barra de "Edição do Documento"



Denominada "Documento" essa barra possui ferramentas que exibem informações do arquivo em edição, tais como, o título, exibição de layout, layout e HTML e apenas o HTML. É muito usada na manutenção dos sites, quando da necessidade de correções no código HTML.

1.5. Painéis

Os painéis possuem informações relacionadas a ações avançadas dentro de uma página.

Dentre os painéis existentes podemos destacar:

- Design: onde buscaremos informações sobre o arquivo .css que será vinculado ao arquivo; e
- Arquivos: onde teremos a definição e a respectiva árvore de diretórios do site em evidência.

Esses painéis podem ser exibidos e ocultados através do menu "janela" na opção "ocultar painéis".

1.6. Área de Desenvolvimento

A área de desenvolvimento exibe tudo o que está sendo criado no site. Nessa área usamos um termo WYSIWUG (What You See Is What You Get – O que você vê é o que você terá), sendo assim tudo o que está na área de desenvolvimento está como será exibido no browser, excetuando-se as linhas e marcas de símbolos visíveis que identificam algum atributo à imagem ou texto.

1.7. Barra "Inspetor de Propriedades"

A barra Inspetor de Propriedades, que fica exatamente no pé da área de desenvolvimento, exibe informações fundamentais sobre o que está sendo feito no site, como por exemplo, quando você estiver trabalhando com:

Texto

- barra informará formato do texto (parágrafo, cabeçalho);
- bloco de fontes que será usado;
- tamanho;
- cor;
- itens de formatação como negrito, itálico, alinhamentos, lista com marcadores e numeradores e tabulação;
- link;

Imagem

- tamanho da imagem;
- origem;
- link;
- área para texto alternativo;
- mapa de imagem.

Tudo o que for inserido na área de desenvolvimento terá informações importantes na barra de propriedades. Essa barra é a mais importante da área de trabalho, pois através dela você identificará problemas nas definições de atributos.

2. Tipos de páginas

Aqui serão abordados:

- Tipos de Páginas;
- Configuração de Página; e
- Formatação de Texto.

O DreamWeaver possui diversos tipos de páginas: básicas, dinâmicas, modelos, CSS, frames entre outras. Nesta apostila iremos abordar páginas básicas, modelos, CSS e frames.

2.1. Configuração de Páginas

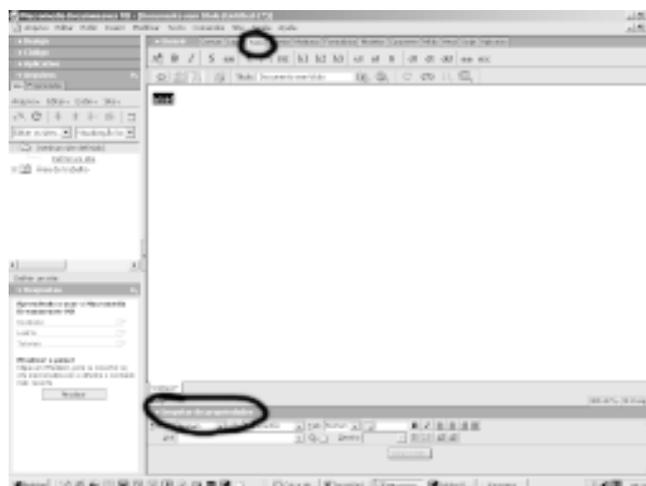
Na barra de menus em “Modificar”, “Propriedades da página”, você encontrará tudo o que se refere à cor de fundo, texto, links, imagem de fundo, margens.



2.2. Formatação de Texto

O texto pode ser formatado de duas ou três maneiras:

- através de barra inspetor de propriedades;
- através da barra “Inserir” na guia “Common”; e
- através de uma folha de estilos, que será abordada mais adiante.



3. Tabelas

Neste tópico iremos abordar os seguintes temas relacionados a tabelas:

- Inserção;
- Mesclagem;
- Fundos;
- Alinhamentos;
- Auto-formatação;
- Fixa e escalonável;
- CellPadding;
- CellSpacing;
- Indexação;
- Criação de layouts com tabelas.

As tabelas ajudam bastante no desenvolvimento do site. Elas podem ser fixas ou escalonáveis. A vantagens e desvantagens em trabalhar com as duas, isso você deverá decidir quando da inserção das mesmas.

Há algumas considerações com relação ao alinhamento das tabelas que devem ser discutidas, por exemplo, nunca se alinha uma tabela com alinhamento de texto e sim com o alinhamento da célula ou células. Para mudar a porcentagem da largura da célula, selecione a célula que deverá receber um novo valor.

Para inserir uma tabela você pode usar:

- o menu “Inserir” e a opção “Tabela”
- a na barra “Inserir” a guia “Tabelas”

Feito isto, será exibida a caixa de propriedades “Inserir Tabela”, representada abaixo.

Essa caixa possui as definições da sua tabela.

A caixa de diálogo "Inserir tabela" apresenta os seguintes campos e controles:

- Linhas: 3
- Colunas: 3
- Largura: 75
- Borda: 1
- Preenchimento da célula: [campo vazio]
- Espaçamento entre as células: [campo vazio]
- Percentagens: [menu suspenso]
- Botões: OK, Cancelar, Ajuda

4. Imagens

Abordaremos neste item:

- Inserção de Imagem;
- Alinhamentos.

Inserir imagens no DreamWeaver é como tirar o doce da boca de uma criança. Como já abordado no início da apostila, a guia "Common" possui um ícone para que você insira suas imagens

 . Faça um teste.

Quando inserida a imagem, você poderá clicar sobre ela e usar alguns comandos da barra "Inspecor de Propriedades", tais como, inserir um link, fazer um mapa da imagem com vários links,alinhamento e inserir borda.



5. Links

Existem seis tipos de links:

- **Relativo:** você apenas cita o nome do arquivo e o diretório (em alguns casos)

exemplo: nomedoarquivo.html

- **Absoluto:** deve-se digitar o caminho inteiro do arquivo

exemplo: <http://www.fflch.usp.br/sti/index2.html>

- **Download:** esse tipo de link depende de um formato, por exemplo, se você colocar um link para um arquivo do Word e o usuário possuir Word na máquina, o arquivo será aberto. Caso o arquivo do Word esteja compactado em formato .zip, quando o usuário clicar sobre ele fará, obrigatoriamente, o download do arquivo e posteriormente o programa WinZip entrará em ação.

exemplo: arquivo.doc (o Word o abrirá);

Arquivo.zip (será feito o download e depois o WinZip será aberto para descompactação do arquivo)

- **E-Mail:** esse tipo de link faz com que, ao ser clicado, o link abra a janela do programa de envio de e-mail padrão da máquina do usuário com o endereço do e-mail já inserido no campo "e-mail".

exemplo: mailto:abc@usp.br

- **Âncora:** esse tipo de link é muito usado. Ele faz com que o visitante vá a lugares específicos dentro da página ativa ou qualquer outra página do site.

exemplo: `fim`

No final da página inclui-se uma frase com a âncora

`Aqui é o fim`

Quando o usuário clicar sobre a palavra "fim" ele irá para a âncora em questão nomeada como "fim", na página ativa ou em qualquer outra página ou site.

- **Mapa de imagem:** mapear uma imagem pode ser uma mão na roda para aqueles que não querem muito trabalho quando da criação dos layouts, uma vez que basta criar a imagem e usar as ferramentas de mapeamento de imagem que estão na barra de propriedades

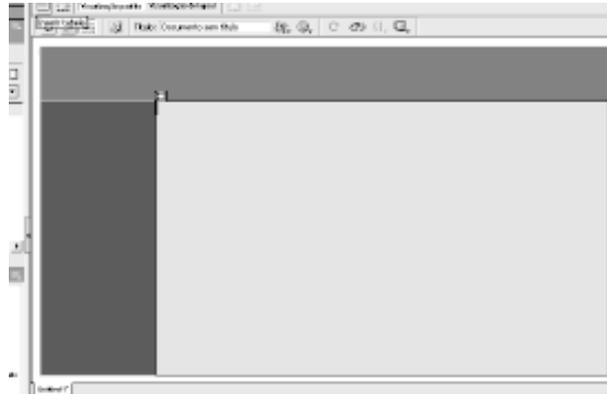


6. Frames

Os frames são “molduras” ou “quadros” que permitem a divisão da tela do site em diversos html, ou seja, em cada frame pode-se abrir um html diferente.

Quando se vai trabalhar com um layout de cabeçalho, menu e conteúdo usam-se três frames. A figura abaixo ilustra bem o modelo citado:

As vantagens na utilização dos frames são basicamente:

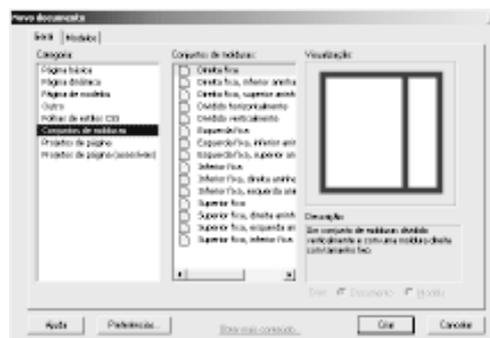


- Diminuição dos carregamentos;
- Melhora a navegação;
- Facilita a manutenção;

Para criar uma página com frames:

- Arquivo – Novo
- Geral – Página de Molduras

As “páginas de molduras” contêm muitos exemplos de páginas de frames. Preste muita atenção quando do “SALVAMENTO” dos arquivos.



A página de frames é composta de quatro partes:

- Frame Geral: que engloba todas as páginas;
- E os frames designados dentro do Frame Geral. Caso você tenha determinado um frame superior e dois inferiores divididos em duas colunas, então você terá três frames para salvar.

Para melhor visualizar os frames vá até a opção “Janela”, “Outros” e escolha “Molduras”. Será exibido um painel com as informações da sua página de frames, o que facilitará sua manipulação.

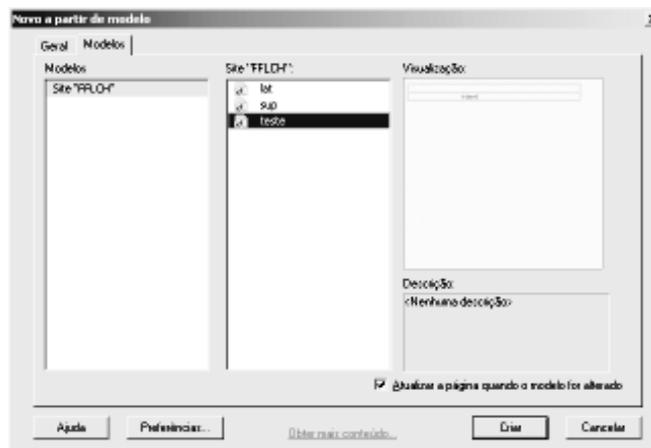
7. Templates (Modelos)

Os modelos de página são uma mão na roda para aqueles que desejam construir sites com grandes conteúdos e a mesma aparência para as páginas.

Para criar uma “template” siga os passos:

- Crie uma página com as áreas que não poderão ser editáveis e depois a salve como um modelo.
- Abra novamente a página .dwt e insira uma região editável:
- Através da barra “Inserir”, “Modelos” clique no ícone “Região editável” 
- Salve novamente o arquivo e está pronta sua “template”.

Para utilizá-la basta criar um arquivo novo e na guia “Modelo”, da janela que será aberta, o modelo que você criou.



8. Mídias



O DreamWeaver MX faz parte de um grupo de programas especialmente desenvolvidos para a Internet. Esse grupo é composto do Flash MX, Fireworks MX e outros aplicativos. Basta acessar o site da Macromedia (www.macromedia.com.br) para conhecer mais sobre estes e outros programas.

A guia “Common” possui atalhos para a inserção de mídias que são:



Fireworks



Flash

Clicando sobre qualquer um deles, uma janela se abre para que você escolha o arquivo que será inserido no site.

Quando selecionada a mídia o “Inspetor de Propriedades” abrirá opções relacionadas ao arquivo inserido.

9. Layers



As layers ajudam quando queremos que algo fique em lugar específico na página, por exemplo, queremos que um logotipo fique flutuando sobre a janela.

Há apenas um problema com as Layers: versões inferiores a 4 do Netscape não trabalham com esse recurso, invalidando seu projeto.

Para inserir uma layer:

- Na barra "Inserir", "Common" selecione o ícone "Desenhar Camada"  e desenhe a layer onde quiser, você pode até desenhar diversas layer e construir um layout.

10. Rollover de Imagens

Criar um efeito de troca de imagem é fácil, porém deve ser pensado antes de sua utilização. Pense como usuário, se você estivesse em um site em que cada vez que você passe o mouse sobre uma figura ela mudasse. No início tudo bem, mais depois ... Deve-se pensar também no peso que isso irá acarretar quando do descarregamento ...

Para criar o efeito de “rollover” siga os passos:

- Na barra “Inserir”, na guia “Common” clique em “image cambiável” , e a seguinte janela será exibida:



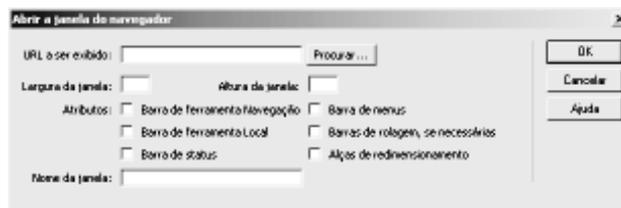
11. Janela PopUp

Você conhece aquela janela chatinha que se abre logo que um site é aberto?

Então, a tal janela chatinha é uma “Janela PopUp”. Muito boa para dar informações de última hora, anunciar promoções, eventos, mas, muito inconveniente quando usada em excesso.

A construção de uma “Janela PopUp” é muito simples:

- Selecionar a "tag body" no "Inspetor de Propriedades"
- Inserir uma ação através do painel “Comportamentos”
- Clicar no sinal de "+"
- Escolher a opção “Abrir a janela do navegador” e as propriedades da janela serão exibidas como abaixo:



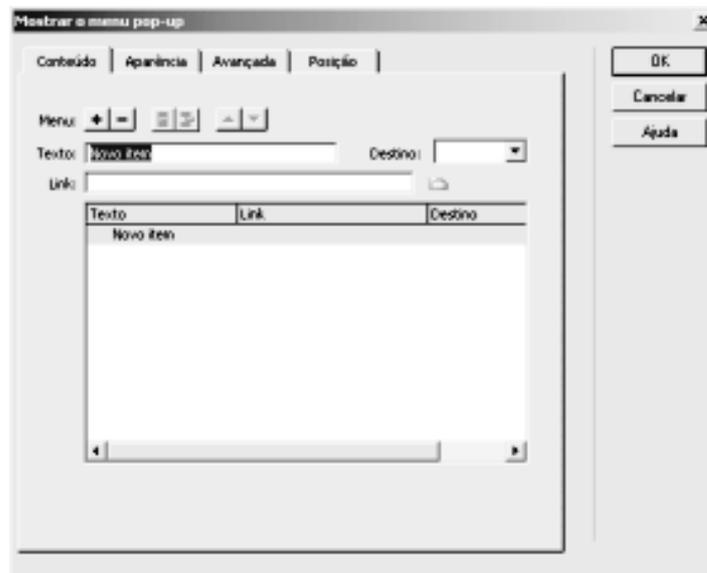
12. Menus

O menus ajudam a vida do visitante, pois dentro de um menu podemos ter outras opções.

Os menus também enriquecem o visual do site.

Para criar um menu simples:

- Insira uma tabela de 1 linha x 1 coluna;
- Digite um texto;
- Selecione o texto, no campo "Link" do "Inspetor de Propriedades" inserir um "#";
- Salve o arquivo;
- No Painel "Design", "Comportamentos" clique no sinal de "+" e escolha a opção "Mostrar o Menu PopUp", o seguinte painel será aberto:



13. Formulários

Os formulários também são páginas em html, os quais os visitantes do site preenchem e enviam suas sugestões, cadastros, pedidos etc.

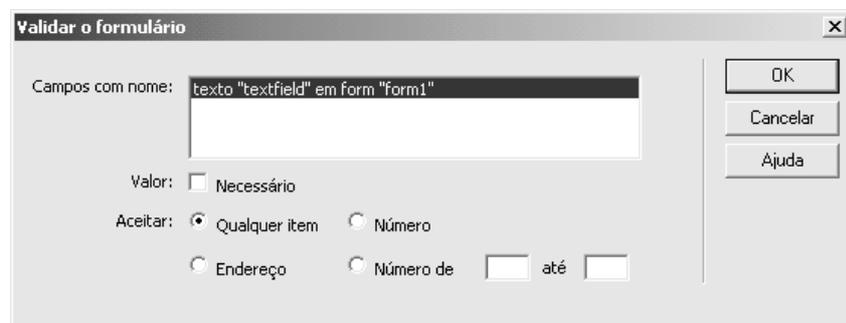
Para criar um formulário:

- Clique na barra "Inserir" na guia "Formulários" no ícone "Formulário"  ;
- Insira uma tabela com a quantidade de linhas e colunas necessárias;
- Insira os dados que serão solicitados de um lado (de preferência do lado esquerdo);
- Insira os campos correspondentes ao dado solicitado.

Tipos de Campos:

- Texto: trabalha com alfanuméricos.
- Área de Texto: trabalha com alfanuméricos, porém, com múltiplas linhas.
- Caixa de Seleção: permite múltiplas seleções.
- Botão de Rádio: permite apenas uma seleção, deve definir todos os campos.
- Grupo de botões: permite apenas uma seleção, porém, dentro de um grupo.
- Menu de Lista: possui duas subdivisões:
 - Lista: permite mais de uma seleção.
 - Menu: permite apenas uma seleção.
- Menu de Salto: exibe um menu com as subdivisões do site, para inserção de outras url's.
- Botão:
 - Enviar: Envia o formulário.
 - Redefinir: Apaga os dados preenchidos no formulário.
- Validação: Validar o formulário é fazer com que ele tenha algumas regras, como por exemplo, campos requeridos, obrigatórios, como, nome, endereço, CPF etc.

Para isso selecione no painel "Comportamentos" a opção "Validar o formulário" e a seguinte janela será exibida:



Validar o formulário

Campos com nome: texto "textfield" em form "form1"

Valor: Necessário

Aceitar: Qualquer item Número

Endereço Número de até

OK
Cancelar
Ajuda



Universidade de São Paulo

Reitor: Prof. Dr. Adolfo José Melfi

Vice-Reitor: Prof. Dr. Hélio Nogueira da Cruz



Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas

Diretor: Prof. Dr. Sedi Hirano

Vice-Diretor: Profa. Dra. Eni de Mesquita Samara



Seção Técnica de Informática

Chefe: Augusto César Freire Santiago

Chefe-Substituto: Néli Maximino

Título: Dreamweaver

Elaboração: Seção Técnica de Informática

Organização: Seção Técnica de Informática

Revisão: Augusto César Freire Santiago

Assad Abdalla Ghazal

Colaboração: Marcelo Marcos Benedito

Versão: 1.0

Última Atualização: 23/01/2003